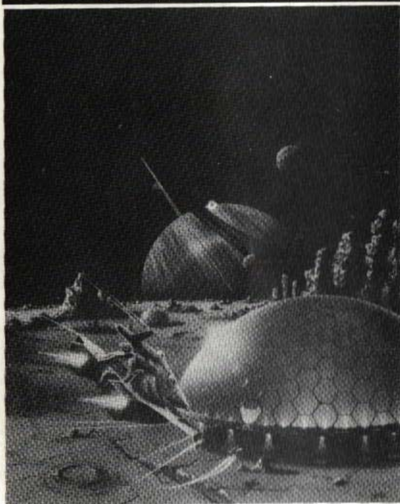
ACADEMY



Academie (Tau Ceti II)
de Pete Cooke

1. Chargement du programme

CASSETTE AMSTRAD :	RUN"
DISQUETTE AMSTRAD :	RUN"DISC"
CASSETTE CBM :	SHIFT RUN STOP
DISQUETTE CBM :	LOAD"*,8,1

Une fois le jeu chargé en mémoire, l'écran de présentation s'affiche sur l'écran, ainsi que le message 'Frappez le bouton de tir ou la barre d'espacement' vous demandant d'appuyer sur la touche de tir ou sur le bouton de tir de la manette de jeux pour poursuivre.

Le menu principal d'Academy, composé de sept options, apparaît alors à l'écran.

A droite du menu figure une petite flèche que vous pouvez déplacer à l'aide des touches O, P, S et X (ou de la manette de jeux). Pour sélectionner une option, il vous suffit donc de positionner la flèche à l'endroit voulu (l'option se surligne) et d'appuyer sur le bouton de tir.

2. Introduction

L'académie Galcorp pour pilotes d'élite sur skimmers a été fondéem en l'an 2213. Elle accueille, chaque année, plus d'une centaine de futurs pilotes dont seuls quelques uns possèdent les caractéristiques nécessaires pour piloter un avion tout en sachant se battre.

Pour sortir diplômés de l'académie, les élèves doivent mener à bien 20 missions réparties en cinq groupes de quatre.

3. Exploration du menu

La première chose à faire, une fois le jeu chargé, est de spécifier votre nom.

Ceci fait, vous pouvez sélectionner une des quatre missions du premier niveau. Positionnez le pointeur sur 'Sélection de mission' et appuyez sur le bouton de tir. L'écran s'efface avant d'afficher le sous-menu 'Sélection de mission'.

Il contient quatre missions.

L'une d'entre elles est cochée ou, autrement dit, sélectionnée par défaut. Pour en choisir une autre, il vous suffit simplement de positionner le curseur à l'endroit voulu et d'appuyer sur le bouton de tir.

Chaque mission débouche sur trois options.

La première, 'Exposé de mission', vous explique ce que l'académie attend de vous et vous donne une idée des vaisseaux et bâtiments que vous risquez de rencontrer en route (Aide système se traduisant par centres de réparation et de réapprovisionnement). Vous pouvez également demander des informations sur le système planétaire dans lequel la mission va avoir lieu. Le programme vous recommande aussi le Skimmer qu'il juge le mieux adapté à la mission.

L'option 'Niveau suivant' est marquée d'une croix indiquant qu'elle ne peut être sélectionnée jusqu'à ce que vous obteniez un score moyen de 90% au cours des quatre missions, car ce n'est qu'à ce moment là que vous serez prêt à passer au niveau suivant.

'Fin de sélection' vous permet de revenir au menu principal.

Sélectionnez la première mission ('Si ça bouge...') et consultez l'exposé de mission ainsi que les informations sur le système. Dès que vous êtes certain d'avoir tout compris, positionnez le curseur sur 'Fin de sélection' et appuyez sur le bouton de tir pour en revenir au menu principal.

Après avoir choisi la mission, vous devez décider quel vaisseau utiliser pour la mener à bien. Positionnez le pointeur

sur 'Sélection du Skimmer' et appuyez sur le bouton de tir. L'écran s'efface avant d'afficher le sous-menu 'Skimmer'.

Au sommet de l'écran figurent six modèles de Skimmer.

Les trois premiers d'entre eux ne sont pas définis et vous ne pouvez pas les sélectionner pour l'instant (Voir 'Skimmer personnalisé' ci-dessous). Le Skimmer qui vous est attribué par défaut est coché. Pour en sélectionner un autre, positionnez le pointeur sur le Skimmer choisi et appuyez sur le bouton de tir.

Les modèles de Skimmer sont suivis de quatre options.

La première, 'Info Skimmer', vous donne la liste des équipements que contient le Skimmer (pour tout renseignement complémentaire à cet effet, consultez la section 6).

L'option 'Panneau' vous permet d'examiner l'agencement du panneau des instruments. Pour revenir au menu, appuyez sur le bouton de tir.

'Skimmer personalisé'. Grace à cette option vous pouvez vous fabriquer un vaisseau sur mesure pour une mission particulière ou un groupe de missions.

'Fin de sélection' vous ramène au menu principal.

Le Skimmer recommandé pour la première mission 'Si ça bouge...' est le GCS Lénine. Vous devez donc le sélectionner puis positionnez le pointeur sur 'Fin de sélection' pour repasser au menu principal.

Maintenant que vous avez choisi votre mission et votre vaisseau, vous êtes prêt à partir. Positionnez le pointeur sur 'Mission acceptée' et appuyez sur le bouton de tir.

4. Début de la mission

L'écran commence par s'effacer avant d'afficher le panneau d'instruments du vaisseau. Au sommet de l'écran figure une 'barre de statut' indiquant la condition du Skimmer (Stationné), le score marqué au cours de la mission (000%) et la durée de la mission (00:00:00). Au-dessous de la barre se trouve l'écran de vision, différents indicateurs et cadrans

ainsi qu'un petit rectangle bleu : la fenêtre de l'ordinateur.

Vous vous trouvez maintenant dans un des deux modes du jeu appelé mode terrestre. Vous pouvez communiquer avec l'ordinateur du Skimmer en tapant une des commandes de la liste suivante :

AIDE	Liste toutes les commandes disponibles.
VISEURS ACTIVES	Active les viseurs du Skimmer
VISEURS DESACTIVES	Supprime les viseurs duSkimmer
PAUSE	Fige l'hologe (bouton de tir pour reprendre)
ATTENTE	Avance l'horloge de 5 minutes.
ENTRETIEN	Lorsque le navire est stationné, cette commande permet de le faire réparer et de procéder au plein du carburant
ETAT	Indique l'état de l'équipement (endommagé ou pas)
CODES	Vous permet de manipuler les codes découverts au cours de la mission.
INFO	Donne des informations sur le bâtiment près duquel vous êtes stationné.
DEAF	Permet de s'entraîner sur une unité D.E.A.F.
QUITTER	Cette commande abandonne la mission en court et met à jour le score.
LANCEMENT	Lance le Skimmer qui quitte alors la surface de la planète

5. **Mode de vol**

Le Skimmer, une fois se lancé, se contrôle à la manette de jeux ou au moyen de touches individuelles du clavier.

Vers la gauche	O	(ou manette de jeux)
Vers la droite	P	(ou manette de jeux)
Pour accélérer	S	(ou manette de jeux)
Pour ralentir	X	(ou manette de jeux)
Pour tirer au laser	Barre d'espacement	(ou manette de jeux)
Missile	M	Lance un missile si vous en transportez un.
Mam	A	Lance un missile anti-missile si vous en transportez un.
Fusées	F	Lance une fusée si vous en transportez une.
Bombe	B	Lance une bombe à retardement si vous en transportez une.
Vision	V	Vous donne une vue avant/arrière/gauche/droite
Hauteur+	H	Le Skimmer prend de l'altitude.
Hauteur-	G	Le Skimmer perd de l'altitude.
Propulsion	J	Permet au Skimmer d'utiliser les aires de propulsion
Terre	L	Permet au Skimmer de repasser en mode terrestre (pour pouvoir atterrir le Skimmer doit toucher le sol).

6. Equipement

Le Skimmer dispose de différents équipements et protections selon le type de mission auquel il est destiné.

Boucliers : tous les Skimmers sont protégés par des boucliers dont la résistance varie selon le cas.

Lasers : tous les Skimmers en sont également équipés mais il existe trois types de laser différents.

Scanner : facultatif. Cet équipement est particulièrement intéressant dans la mesure où il fournit un affichage radar sur 360 degrés de tout ce qui entoure le Skimmer.

Missiles : facultatifs. Les missiles se dirigent vers la cible sélectionnée et sont plus puissants que les lasers.

Fusées : facultatives. Le soleil finit par se coucher au bout d'un certain temps sur toutes les planètes, excepté celles qui n'ont qu'une face. Les fusées fournissent un éclairage provisoire très utile.

M.A.M : facultatifs. Les missiles anti-missiles détruisent les missiles ennemis se dirigeant vers eux. Malheureusement, ils court-circuitent également ceux que vous avez vous-même lancés.

Bombes **à retardement:** facultatives. Il s'agit d'armes extrêmement puissantes. Unefois larguées, leur minuterie interne donne au Skimmer environ dix secondes pour s'éloigner de la détonation. Elles sont particulièrement efficaces sur les objets stationnaires.

Compas/RGA: facultatif. Le compas vous donne le cap du vaisseau tandis que le radiogoniomètre automatique est généralement verrouillé sur le véhicule d'atterrissage Galcorp.

Actionneur **de propulsion/porte:** les aires de propulsion qui se trouvent dans les grandes colonies et villes permettent aux vaisseau de se propulser de l'une à l'autre afin de gagner du temps. L'unité de propulsion active ces aires.

La plupart des grands bâtiments possèdent des installations de stationnement. L'unité de porte fournit la séquence de décodage permettant au vaisseau de stationner.

Il n'est pas recommandé d'essayer de stationner à une vitesse élevée.

Unité **de poursuite/cible:** facultative. Lorsque les lasers du Skimmer visent un vaisseau la barre

supérieure se colore en rouge. En revanche, la barre centrale devient rouge lorsque vous êtes vous-même poursuivi, et la barre inférieure s'allume pour signaler que l'alimentation de votre bouclier s'épuise.

Voyants : tous les Skimmers sont équipés de voyants signalant la température des lasers (les lasers risquent de surchauffer lorsqu'ils sont utilisés de manière continuelle), la résistance du bouclier, le carburant disponible, l'altitude et la vitesse.

7. Fin de mission

Une fois la mission terminée (avec un score de 90% ou plus) vous devez vous arrimer sur le véhicule d'atterrissage Galcorp pour marquer la fin de la session et réafficher le menu principal. N.B. : votre score n'est pas enregistré lorsque le vaisseau a été détruit.

Lorsque le menu principal est affiché, vous pouvez consulter le score obtenu au cours de chaque mission en sélectionnant l'option 'Bulletin de progrès'. Elle présente alors les quatre missions disponibles à ce niveau ainsi que le score obtenu dans chacune d'entre elles et une moyenne générale.

8. Skimmer personnalisé

Le programme vous offre trois types de skimmer mais vous pouvez en construire un vous-même et l'équiper pour mener à bien la mission. Dans ce cas, passez à l'option 'Sélection du Skimmer' du menu principal et sélectionnez 'Skimmer personnalisé'.

A gauche de l'écran se trouve la liste de l'équipement que vous pouvez utiliser. Les deux ou trois fenêtres figurant au centre de l'écran vous signalent l'équipement du skimmer,

le nombre d'unités et leur résistance. La valeur actuelle est crochée et le poids de l'équipement est signalé sur la droite.

Pour changer d'équipement, positionnez le pointeur sur la fenêtre voulue et appuyez sur le bouton de tir. Si vous souhaitez par exemple équiper votre Skimmer d'une unité scanner, positionnez le pointeur sur la fenêtre contenant la commande Oui et appuyez sur le bouton de tir. La fenêtre oui se coche alors pour signaler que l'article a été sélectionné. (Il est recommandé de choisir tout d'abord le niveau d'équipement de base et de rajouter ensuite les unités supplémentaires).

Les deux seules restrictions au niveau de l'équipement sont le poids et le coût total, tous deux indiqués au bas de l'écran en couleur cyan. La coque du Skimmer de base ne peut porter plus de 100 mégatonnes galactiques et le budget de Galcorp est limité à 100 M. Si vous dépassez ces chiffres, ils se colorent en rouge et vous devez retirer certains articles du matériel avant de poursuivre.

Une fois satisfait de l'équipement sélectionné, positionnez le pointeur sur l'option 'Skimmer terminé' affichée au bas de l'écran et appuyez sur le bouton de tir. Vous passez alors à la section d'agencement du panneau vous permettant de personnaliser le panneau.

Choisissez la texture et la couleur dans la liste et sélectionnez 'Position des instruments' pour procéder à la définition du panneau proprement dit.

L'écran prend alors la texture et la couleur choisies. Au coin supérieur gauche de l'écran, une fenêtre s'affiche. Elle contient les options suivantes :

Position de l'écran de vision
Annulation de la dernière mesure.

Placez le pointeur sur 'Position de l'écran de vision' et frappez le bouton de tir. Le pointeur disparaît et est remplacé par un large rectangle blanc représentant l'écran de vision.

Placez-le à l'endroit qui vous convient le mieux et appuyez sur le bouton de tir pour fixer sa position (pour repasser à l'écran précédent, il vous suffit de remonter jusqu'à la première ligne. Le bloc se reconvertit alors en pointeur noir sélectionnant les options de menu).

Une fois l'écran de vision positionné, le pointeur réapparaît. Placez-le sur la barre des menus et frappez le bouton de tir pour positionnez l'article suivant. (N.B. : vous n'avez pas le droit de superposer les différents articles. En cas de chavauchement, le bloc d'article se colore en jaune).

Il est parfois difficile de tout faire entrer dans l'espace disponible lorsque vous avez pourvu votre Skimmer de nombreux éléments. Il est conseillé, dans ce cas, de placer l'écran de vision dans un coin de l'affichage afin de pouvoir positionner les cadrans et voyants à côté.

Une fois que vous avez positionné tous les équipements, sélectionnez 'Panneau terminé' et appuyez sur le bouton de tir. Pour finir, vous devez baptiser votre Skimmer et frapper Enter à la fin du nom. L'affichage repasse alors en mode de 'Sélection de Skimmer' et votre nouveau vaisseau s'affiche au-dessous de vaisseaux proposés par détaut.

Si vous avez déjà créé trois vaisseaux personnalisés, sélectionnez celui dont vous souhaitez vous débarrasser avant de passer au sous-menu 'Skimmer personnalisé', sinon le programme va automatiquement remplacer le dernier modèle par le nouveau.

9. Chargement du niveau suivant

Pour progresser au niveau suivant et exécuter les quatre missions associées, vous devez obtenir un score MOYEN de 90% ou plus. Pour charger les données du groupe de missions suivant, sélectionnez l'option 'Sélection de mission' dans le menu principal. L'option 'Chargement du niveau suivant' doit être cochée dans le sous-menu qui s'affiche alors. Positionnez le curseur sur cette option et frappez le bouton de tir.

Les cinq blocs de données de mission sont enregistrés sur la seconde cassette fournie. Les niveaux I, II et III se trouvent sur la première face de la cassette, et les niveaux IV et V se trouvent sur la seconde. Rembobinez la cassette jusqu'au niveau
recherché et appuyez sur le bouton de tir. Dès que l'ordinateur trouve un bloc de données de mission, il en affiche le nom suivi de 'Chargement de xxxx' lorsqu'il s'agit du bon bloc.

10. Sauvegarde de la partie

Vous pouvez, à tout moment, sauvegarder une partie entamée à partir du menu principal en sélectionnant l'option 'Sauvegarde d'une partie' du 'Menu Cassette'. Introduisez une cassette vierge (et non pas la cassette système ou la cassette de données d'Académie) dans le magnétophone avant de frapper le bouton de tir. Pour recharger cette partie par la suite, sélectionnez l'option 'Chargement d'une partie' qui se trouve dans le même menu. Les touches définies par l'utilisateur sont également enregistrées en même temps que les données. Remarquez toutefois que vous ne pouvez pas sauvegarder la partie tant que la mission entreprise n'est pas terminée.

Vous pouvez aussi enregistrer vos Skimmers personnalisés grâce à l'option 'Sauvegarde d'un Skimmer'. Dans ce cas, les trois modèles que vous avez créés (si c'est le cas) sont enregistrés sur la cassette.

11. Menu de vision/définition de touches

Ce menu vous permet de modifier une ou plusieurs des touches utilisées en mode de vol sur la surface de la planète. La liste des touches, suivie de trois options, s'affiche alors.

Dans cette liste, un point d'interrogation remplace la touche de déplacement vers la gauche. Il vous suffit de frapper la touche par laquelle vous souhaitez la remplacer et de continuer ainsi pour toute la séquence. Si vous commettez

une erreur, ou que vous choisissez une touche interdite, vous pouvez toujours repasser à la liste de touches par défaut en frappant ESC.

12. Tableau d'identification

Le tableau d'identification illustré ci-dessous est remis à tous les élèves lors de leur admission à l'Académie.

G.L.V.	Reactor	Military Supply Centre	Civil Supply Centre
Fortress Mk II	Fortress	Control Tower	Dome
Sphere	Droid	Hunter Mk I	Hunter Mk II
Hunter Mk III	Hunter Mk IV	Guardian	Kamikaze
Tracker	Mine	Super Mine	Crawler
Jump Pad	Radar Tower	Lighthouse	Hopper
Beacon	Robot Factory	Watch Tower	Warning Beacon
Solar Disc	Suppressor Droid	Missile	Super Missile
Delay Bomb	Building Type I	Building Type II	Building Type III

13. Missions

Les missions de formation de l'Académie sont énumérées ci- dessous :

... au grand corral.
Ceti revisité.
Cipher.
Pas de panique.
Hades II.
Cache-cache.
Si ça bouge...
Laserium.
Fusion.
Mission impossible.
Aiguille dans une botte de foin.
Sorti de la poêle à frire.
Bang !
Protecteur.
Aurore rouge.
En douceur.
Mine de charbon.
Sables du temps.
Berger.
Destination inconnu.